

Univerzita Karlova v Praze

Pedagogická fakulta

Katedra psychologie

## TEZE DISERTAČNÍ PRÁCE

# Herní styl jako intencionální model u hráčů videoher

Vedoucí práce: doc. PhDr. Vladimír Chrz, Ph.D.

Obor: Psychologie

Studijní program: Pedagogická psychologie

Mgr. Ondřej Hrabec

Praha

2015

Jméno a příjmení autora: Mgr. Ondřej Hrabec

Název disertační práce: Herní styl jako intencionální model u hráčů videoher

Název práce v angličtině: Play style as intentional model in video game players

Katedra: Psychologie

Obor a studijní program: Psychologie, pedagogická psychologie

Vedoucí disertační práce: doc. PhDr. Vladimír Chrz, Ph.D.

Rok obhajoby: 2015

---

## ABSTRAKT

Cílem disertační práce je reagovat na nedostatečné zmapování konceptu herní styl v dosavadní linii výzkumu hráčů videoher. K tomuto účelu je použit integrativní rámec stylu jako intencionálního modelu přání a přesvědčení hráče. Hlavní teze práce vychází z předpokladu funkce herního stylu ve smyslu nástroje k předvídání chování soupeře. Studie se skládá ze dvou částí. První část navrhuje kategorizaci, která by mohla podrobněji a přesněji zařazovat existující herní formy. Druhá část práce dále rozvíjí téma intencionality prostřednictvím formulace procesuálního modelu odhadování stylu v progamingovém prostředí, který je ilustrován na případové studii videohry League of Legends. Výsledků bylo dosaženo na základě extenzivní analýzy hráčských textů, rozhovorů s poloprofesionálními hráči, komentátory a herními novináři. Zjištění této studie poukazují k nebývalé bohatosti herních stylů a komplexnosti procesu utváření rekurzivní teorie mysli („já si myslím, že druhý si myslí, že já si myslím...“) ve videoherním prostředí.

**Klíčová slova:** herní styl, intencionalita, intencionální model, metagame, metakognice, mindgame, progaming, teorie mysli, typologie hráčů, videohra

---

## OBSAH

ÚVOD .....	3
1 TEORETICKÁ PŘÍPRAVA .....	3
2 CHARAKTERISTIKA VÝZKUMNÉHO POSTUPU .....	4
3 VÝSLEDKY VÝZKUMU .....	6
3.1 KATEGORIZACE HERNÍCH STYLŮ .....	6
3.2 PROCESUÁLNÍ MODEL MINDGAMES .....	9
ZÁVĚR .....	11
REFERENCE.....	13

## Úvod

Obratem „*je to záležitost herního stylu*“ bývají v příspěvcích na fórech i v běžných hovorech hráčů videoher označovány případy upřednostňování specifické oblasti herní strategie. Přestože videohry na první pohled podněcují představu systému spoutaného algoritmy, možnosti sebevyjádření a otisku skrze vlastní styl jsou často široké. I jednu identickou videohru je možné hrát mnoha způsoby, co však zarazí více, mnohé z těchto stylů jsou schopni zkušenější hráči odhalit a použít jako pracovní model budoucího chování soupeře, o němž mají jinak velmi strohé informace. Proces má ale jedno úskalí, k neodlučitelné rozporuplnosti hraní patří, že akce uvnitř hry je míněna někdy „jen jako“, ale jindy je za ní skutečný záměr (Sutton-Smith, 2001). K tomu všemu je třeba ještě zdůraznit, že určitá akce „jen jako“ může být předstírána za jinou. Toto chování se objevuje hlavně u kompetitivních her, kde se cílem jednoho hráče nebo týmu stává odhalit, čeho bude druhý chtít dosahovat a zabránit tomu. Jelikož se tento proces nezřídka děje u obou stran, pochopení herní situace vyvěrá spíše z interpretace mentálních procesů hráčů o sobě navzájem (tzv. *mindgame*) a vztahu toho všeho k použitým stylům hry. Herní styl je tedy možné interpretovat jako intencionální model – model reprezentační a metareprezentační povahy, který hráčům slouží jako nástroj čtení mysli svých soupeřů. Poselstvím tohoto výzkumu je odpovědět na tyto dvě otázky:

- I. **Část práce (struktura):** Jaké modely herního stylu si hráči vytvářejí o druhých hráčích?
- II. **Část práce (proces):** Jaké podoby mindgames znalost těchto modelů vytváří? Jaký je jejich průběh?

## 1 Teoretická příprava

Pojetí herního stylu jako intencionálního modelu patří k základním koncepcím disertační práce. První strany jsou věnovány definování pojmu intencionality. Intencionalita, zcela jednoduše vyjádřeno, znamená, že nějaký mentální stav „*je o něčem*“ (Searle, 1994, str. 64). Filosof Daniel Dennett (2004, str. 65) k tomu s kritickými výhradami dále dodává: „...*to, co vykazuje intencionalitu, obsahuje reprezentaci něčeho jiného.*“ Jinak řečeno, intencionalita je vlastností mentálního stavu umožňující reprezentovat. Searle (1994) chápe intencionalitu jako součást jedné ze dvou složek jednání, které člení na mentální (resp. intencionální) a fyzickou (chování). Mentální komponenta dále sestává z psychického modu (přání, přesvědčení a záměrů) a obsahu (předmětu či objektu).

Teoretická část se dále skládá z prezentace intencionální povahy stylu z hlediska několika různých perspektiv. Styl obecně lze chápat jako charakteristický způsob, jakým je něco uděláno, konáno či ztvárněno (Chrz, 2013). Je to charakteristický způsob, jakým se něco projevuje, popřípadě také způsob, jakým se nám věci jeví či jak je reflektujeme. Styl je tedy projev i jev, činnost i reflexe. Styl v psychologickém pojetí figuruje jako intersubjektivní vztáznost (Sells, 2007), psychický modus akce vedoucí k sebevyjádření/adaptaci (Shapiro, 1965; Kozhevnikov, 2007) nebo jako vyvíjející se proces utváření teorie mysli (Premack & Woodruff, 1978) sebe i ostatních. Tímto tématem se historicky významně zabývala především psychoanalytická a kognitivně psychologická tradice psychologie. Z perspektivy herních studií je styl rozuměn hlavně jako součástí motivačního typu hráče (Bateman & Boon, 2006; Bartle, 1996). Matematická teorie her (von Neumann & Morgenstern, 1944) přistupuje k hernímu stylu jako k efektivní strategii rozhodování umožňující předvídání chování soupeře v mindgames (Salen & Zimmerman, 2003). Poslední koncepce stylu jako rétoriky hraní (Sutton-Smith, 2001)

vrhá světlo na tendenci příznivců stylu utvářet systém ideologických přesvědčení o funkci, účinnosti a smyslu hraní.

Na základě tohoto výčtu by bylo možné definovat styl jako intencionální model takto:

*„Modus psychického fungování jednotlivce (variující na ose aktuální – habituální) představovaný určitým charakteristickým vzorcem přání, přesvědčení a záměrů. Tento charakteristický modus ovlivňuje intersubjektivní strategie utváření teorie mysli a výslednou podobu akce.“*

Je zřejmé, že takovéto pojetí stylu redukuje funkci stylu na potřebu orientovat se v intencionalitě sebe i ostatních. Pro cíle této práce se však jedná o užitečnou definici. Zbylá část teoretického úvodu dokresluje terén výzkumu představením profesionálního hraní videoher, herního stylu expertních hráčů a principů několika populárních soutěžních žánrů.

## 2 Charakteristika výzkumného postupu

Disertační práci *Herní styl jako intencionální model* lze členit na dvě integrální části. První cílí na vymezení okruhu herních stylů užívaných hráči. Smysl této části, v celkovém kontextu práce, tkví v definování struktury procesu, respektive dominantních pojmů užívaných k popisu herního stylu. Druhá část práce se převážně zaměřuje na ústřední otázku průběhu mindgame, neboli psychologických her s myslí soupeře. Výsledků obou částí bylo dosaženo kvalitativní, pro pochopení takto subjektivního fenoménu vhodnější, metodologií. Je třeba zdůraznit, že souhrnným předmětem výzkumu jsou intersubjektivní stanoviska hráčů, jejich teorie mysli druhých hráčů, nikoli sebereflexe vlastního stylu. Přehled použitých metod předvádí tabulka 1.

Tabulka 1. Přehled použitých metod

Fáze výzkumu	Metoda	Výzkumná skupina	Datová priorita	Výstup
Předvýzkum	Skupinová diskuse	Herní novináři (N=4)	Střední	Příprava a podložení kategorií h. stylu
	Individuální rozhovor	Herní novináři (N=7)	Nízká	Podložení kategorií stylu
I. Část výzkumu	Analýza produktu (články, fóra)	Hráči (410 krátkých př. studií)	Vysoká	Kategorizace herního stylů
II. Část výzkumu	Rozhovor	Poloprofesionální hráči, komentátoři (N=8)	Vysoká	Schéma průběhu mindgame
	Pozorování (komentované videozáznamy)	Profesionální hráči	Střední	Případová studie hry League of Legends

Výzkum disertační práce se skládá ze dvou částí odrážejících odlišnou výzkumnou otázku i použité metody. Ještě před jejich formulací byl proveden předvýzkum za pomoci diskuse s herními novináři, který se ruku v ruce s literární rešerší stal základem pro přípravu kategorií stylu. První část disertačního výzkumu předkládá návrh modelu desítky hlavních herních stylů pocházejících z analýzy hráčských textů. Smyslem kategorizace je popsat spektrum stylů z perspektivy intencionálního modelu. Druhá část na tuto myšlenku navazuje snahou téma stylu uchopit zaměřením se na komplexní metakognitivní operace během procesu čtení stylu, jež

patří k pokročilým dovednostem expertních hráčů. Rozhovor s šesti poloprofesionálními hráči a dvěma komentátory se stal zdrojem příkladů a charakteristik mindgames, které umožnily teoretické popsání jejich průběhu. Kromě těchto metod bylo v práci užito i sledování komentovaných videozáznamů, které dohromady s obsahem některých rozhovorů vedly k případové studii hry *League of Legends*, která konkrétně ilustruje výsledky druhé části studie.

Oba zmíněné myšlenkové okruhy inklinují k potencialitě doplnit dosavadní chybějící poznání týkající se stylů hraní videoher. Tato logika výzkumu kompenzuje nedostatky současného stavu výzkumu v následujících oblastech:

- Herní styl je často redukován na motivační typ nebo osobnost hráče.
- Herní styl je často omezován na sebehodnocení hráčů.
- Repertoár herních stylů hráčů empiricky překračuje současné vědou odvozené kategorizace.
- Herní styl patří z psychologické perspektivy k nedostatečně prozkoumaným tématům.

Formulace výzkumných otázek probíhala nelineárně. Na počátku stála úvaha o tom, kolik a jaké herní styly je vůbec možné odlišit? Během prvotní fáze výzkumu, kdy jsem začal sbírat hráčské texty zabývající se kategorizací stylů, jsem dospěl k poznatku, že pro hráče styl získává na důležitosti v prostředí onlinových kompetitivních her, kde je součástí tzv. *metagame*. Metagame je soubor aktuálně efektivních herních postupů, které hráči slouží jako nástroj k dosažení vítězství. Znalost metagame funguje jako předpoklad k přečtení stylu soupeře, cílů a prostředků, o něž bude během hry usilovat. Z této perspektivy je pro hráče účinné snažit se pochopit mentální procesy svého soupeře a tím se i dopředu připravit na jeho tahy. Stává se zřejmým, že se zde dostáváme do roviny psychologické hry velmi pokročilých hráčů, která je bohatá na náznaky, blafování a další druhy falešných akcí. Metagame se sice liší hra od hry, ale určité podobnosti mezi styly v různých žánrech i titulech mě vedly k předpokladu obecnějších kategorií, které je možné aplikovat plošněji. Abych dostal dostatečné extenzi kategorizace, zaměřil jsem první část výzkumu na analýzu internetových textů hráčů, což vedlo k získání podob herních stylů, jež se třeba neužívají na vrcholové úrovni, ale patří k běžné praxi většiny. Důvod, proč se zabývat zrovna kompetitivními herními styly, jsem našel v jejich početnosti. Jak se ukázalo, hráčské kategorizace herních stylů stoupají na počtu v případě žánrů her, kde proti sobě mohou soutěžit minimálně dva lidští protihráči, což opět nahrávalo využití pojmu intencionálního modelu. Navazující otázka směřovala k tomu, jaká výzkumná skupina se extenzivně zabývá herním stylem z tohoto pohledu? Jak jsem již podotýkal, mluvíme zde o velmi pokročilé úrovni zvládnutí herního procesu, proto jsem druhou část výzkumu zaměřil na poloprofesionální a profesionální sféru elektronického sportu a doplnil ji o náhled herních žurnalistů.

Postup analýzy dat probíhal za pomoci softwaru *MAXQDA* verze 11.1.0, který se zaměřuje na zpracovávání kvalitativních dat. Kódování textů prošlo běžně užívanými etapami otevřeného, selektivního a axiálního kódování. Za zmínku stojí hlavně postup kódování dat, na základě nichž vznikla klasifikace herních stylů. V otevřeném kódování bylo 410 nalezených hráčských typů kódováno pod sled několika kategorií. Posléze byly vyvozeny subkategorie a ve fázi selektivního kódování celý model restrukturován dle povahy intencionality každého ze stylů. Počet kódovaných segmentů každého stylu ukazuje tabulka 2.

*Tabulka 2. Herní styly a počet kódovaných segmentů*

Herní styl	Počet kódovaných segmentů
------------	---------------------------

Asociální styl	106
Agresivní vs. defenzivní styl	104
Sociální styl	87
Výkonový styl	91
Taktický vs. strategický styl	67
Logistický styl	30
Expresivní styl	26
Metagamingový styl	18
Poznávací styl	11
Konzumní styl	8

### 3 Výsledky výzkumu

#### 3.1 Kategorizace herních stylů

První výsledek výzkumu reprezentuje kategorizace deseti herních stylů, které shrnuje následující několikastránková tabulka 3.

Tabulka 3. Kategorizace herního stylu

Kategorie stylu	Popis (intencionalita, charakteristiky, dimenze, subkategorie)										
<b>1. Asociální styl</b>	<p><i>Intencionalita: Rozporovat či podlamovat normy hráčské kultury</i></p> <p>Charakteristické znaky:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Snaha cíleně či nahodile porušovat explicitní či implicitní pravidla hry, ohýbat je ve svůj prospěch a překonávat jejich hranice využitím prostředků mimo hru.</li> <li>• Upřednostňovat zjednodušující postupy, které obcházejí píli, kterou musí zbytek hráčů podstoupit, aby dosáhl určitého cíle.</li> <li>• Provádět nestandardní postupy, které poškozují vlastní tým, dodávají výhodu soupeři.</li> <li>• Ignorovat uznávané herní cíle a nahrazovat je jinými.</li> <li>• Zlehčovat smysl hry a bourat její iluzi.</li> <li>• Projevovat ve hře neadekvátní herní nasazení.</li> <li>• Nerespektovat běžný komunikační styl.</li> </ul> <table> <tr> <td>1. Povaha reflexe</td><td><i>Griefer-Noob-Newbie</i></td></tr> <tr> <td>2. Neadekvátní nasazení</td><td><i>Raging-slacking,</i></td></tr> <tr> <td>3. Nepovolený postup</td><td><i>Exploiting-cheating-hacking</i></td></tr> <tr> <td>4. Nerespektování cílů</td><td><i>Jackass, role play</i></td></tr> <tr> <td>5. Disharmonická komunikace</td><td><i>Silent-spamming, flaming/trolling, self-proclaiming, blaming, whining</i></td></tr> </table>	1. Povaha reflexe	<i>Griefer-Noob-Newbie</i>	2. Neadekvátní nasazení	<i>Raging-slacking,</i>	3. Nepovolený postup	<i>Exploiting-cheating-hacking</i>	4. Nerespektování cílů	<i>Jackass, role play</i>	5. Disharmonická komunikace	<i>Silent-spamming, flaming/trolling, self-proclaiming, blaming, whining</i>
1. Povaha reflexe	<i>Griefer-Noob-Newbie</i>										
2. Neadekvátní nasazení	<i>Raging-slacking,</i>										
3. Nepovolený postup	<i>Exploiting-cheating-hacking</i>										
4. Nerespektování cílů	<i>Jackass, role play</i>										
5. Disharmonická komunikace	<i>Silent-spamming, flaming/trolling, self-proclaiming, blaming, whining</i>										
<b>2. Sociální styl</b>	<p><i>Intencionalita: Vytvářet vztahy, hrát týmovou roli, respektovat hráčské normy</i></p> <p>Charakteristické znaky:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Styly vztahující se k sociální interakci s ostatními hráči.</li> <li>• Povaha interakce zjednodušeně zahrnuje soupeření nebo spolupráci, komunikaci a vytváření hierarchických skupin skrze navazování vztahů.</li> <li>• Chování je komunitou hráčů chápáno jako převážně užitečné, přijatelné nebo nevybočující z normy.</li> <li>• Intencionální model sociálního stylu je analyzován spíše z hlediska herního užitku, nikoli vztahů (zisků) přesahujících do reality.</li> </ul> <table> <tr> <td>1. Týmová role</td><td><i>Vysoký, střední a nízký status</i></td></tr> <tr> <td>2. Velikost skupiny</td><td><i>Individuální, párový, týmový a regionální</i></td></tr> <tr> <td>3. Komunikace</td><td>Opak disharmonických stylů</td></tr> </table>	1. Týmová role	<i>Vysoký, střední a nízký status</i>	2. Velikost skupiny	<i>Individuální, párový, týmový a regionální</i>	3. Komunikace	Opak disharmonických stylů				
1. Týmová role	<i>Vysoký, střední a nízký status</i>										
2. Velikost skupiny	<i>Individuální, párový, týmový a regionální</i>										
3. Komunikace	Opak disharmonických stylů										

Kategorie stylu	Popis (intencionalita, charakteristiky, dimenze, subkategorie)										
3. Agresivní vs. defenzivní styl	<p><i>Intencionalita: Vyhrát rychle a riskantně/vyhnout se prohře a minimalizovat risk</i></p> <p>Charakteristické znaky:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Agresivní styl se zaměřuje spíše na generování tlaku na soupeře, vlastní aktivitu, co nejrychlejší získání herní výhody a její prohlubování.</li> <li>Defenzivní styl volí jako první krok vlastní ochranu, čeká spíše na tahy soupeře, usiluje o zamezení přístupu soupeře k herním výhodám a vítězí většinou až v pokročilé fázi hry.</li> <li>Upřednostňování jednoho nebo druhého plyne z odlišných postojů hráčů vůči poměru tří faktorů: <i>risku</i>, <i>odměny</i> a <i>momenta</i> (řetězení výhod), které se projevují výběrem specifických forem hraní.</li> <li>Agresivní styly se přiklání k poměru vysoký risk/odměna/momentum, defenzivní k poměru nízký risk/odměna/momentum.</li> </ul> <table> <tr> <td>1. Risk</td><td><b>Agresivní styl:</b> Suicidal, all-in, pressure/rushing</td></tr> <tr> <td>2. Odměna</td><td><b>Defenzivní styl:</b> Afraid-to-die, disengage, turtle/camping</td></tr> <tr> <td>3. Momentum</td><td><b>Smíšené styly:</b> Proaktivní, reaktivní</td></tr> </table>	1. Risk	<b>Agresivní styl:</b> Suicidal, all-in, pressure/rushing	2. Odměna	<b>Defenzivní styl:</b> Afraid-to-die, disengage, turtle/camping	3. Momentum	<b>Smíšené styly:</b> Proaktivní, reaktivní				
1. Risk	<b>Agresivní styl:</b> Suicidal, all-in, pressure/rushing										
2. Odměna	<b>Defenzivní styl:</b> Afraid-to-die, disengage, turtle/camping										
3. Momentum	<b>Smíšené styly:</b> Proaktivní, reaktivní										
4. Taktický vs. strategický styl	<p><i>Intencionalita: Rozhodovat se předem nebo během procesu</i></p> <p>Charakteristické znaky:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Styly definované důrazem na taktickou a strategickou stránku hry, na nejjednodušší úrovni reprezentovanou rozdílem mezi rozhodováním na místě a plánováním předem.</li> <li>Proces rozhodování je prováděn převážně záměrně.</li> <li>Taktika vs. strategie utváří dva protikladné póly vyznačující se odlišnými kvalitami myšlení, rozhodování, upřednostňovaných dovedností a zdrojů informací.</li> <li>Oba styly se doplňují a pokročilí hráči mezi nimi umí rychle přepínat.</li> </ul> <table> <tr> <td>1. Plánování za běhu vs. předem</td><td><b>Taktický vs. strategický styl</b></td></tr> <tr> <td>2. Proměnlivost vs. metodičnost</td><td></td></tr> <tr> <td>3. Indukce/kontext vs. dedukce/abstrakce</td><td></td></tr> <tr> <td>4. Mechanika vs. znalosti</td><td></td></tr> <tr> <td>5. Mikro vs. makromanagement</td><td></td></tr> </table>	1. Plánování za běhu vs. předem	<b>Taktický vs. strategický styl</b>	2. Proměnlivost vs. metodičnost		3. Indukce/kontext vs. dedukce/abstrakce		4. Mechanika vs. znalosti		5. Mikro vs. makromanagement	
1. Plánování za běhu vs. předem	<b>Taktický vs. strategický styl</b>										
2. Proměnlivost vs. metodičnost											
3. Indukce/kontext vs. dedukce/abstrakce											
4. Mechanika vs. znalosti											
5. Mikro vs. makromanagement											
5. Výkonový styl	<p><i>Intencionalita: Vyhrát, dosáhnout vysoké úrovně kompetence</i></p> <p>Charakteristické znaky:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Formy hry založené na dosažení vítězství nebo překonání překážky v kompetitivním prostředí.</li> <li>Snaha o osvojení co největší zdatnosti ve hře reprezentované objektivním statusem.</li> <li>Způsoby hraní určené primárně vůči lidskému soupeři.</li> <li>Zaměření se na omezený počet her, většinou jednu po delší časové období.</li> <li>Úroveň kompetence hráče je hodnocena skrze složky dovednosti, zkušenosti a herního nasazení.</li> </ul> <table> <tr> <td>1. Dovednost</td><td><b>Vysoká kompetence:</b> Progamer,</td></tr> <tr> <td>2. Zkušenost</td><td>Hardcore/Veteran</td></tr> <tr> <td>3. Herní nasazení</td><td><b>Střední kompetence:</b> Moderate/Midcore</td></tr> <tr> <td></td><td><b>Nízká kompetence:</b> Casual/Newbie</td></tr> </table>	1. Dovednost	<b>Vysoká kompetence:</b> Progamer,	2. Zkušenost	Hardcore/Veteran	3. Herní nasazení	<b>Střední kompetence:</b> Moderate/Midcore		<b>Nízká kompetence:</b> Casual/Newbie		
1. Dovednost	<b>Vysoká kompetence:</b> Progamer,										
2. Zkušenost	Hardcore/Veteran										
3. Herní nasazení	<b>Střední kompetence:</b> Moderate/Midcore										
	<b>Nízká kompetence:</b> Casual/Newbie										
6. Logistický styl	<p><i>Intencionalita: Efektivně kumulovat herní hodnoty a poměřovat se s ostatními</i></p> <p>Charakteristické znaky:</p>										

Kategorie stylu	Popis (intencionalita, charakteristiky, dimenze, subkategorie)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rychlé kumulování herních zdrojů, čímž je myšleno cokoli ve hře objektivní nebo estetické hodnoty.</li> <li>• Intenci nepřímou soutěžit v množství a vzácnosti vlastněného, někdy ale i motivace čistého sběratelství nebo pouhého splnění cíle bez praktického užítí následné odměny.</li> <li>• Nepřímá soutěž se nezakládá na dovednosti v pojetí výkonového stylu, ale spíše na trpělivosti v získávání hodnot.</li> <li>• Nepřímé soupeření může přejít do přímé interakce v případě boje o zdroje se soupeřem a snahy ve vlastní prospěch narušit jeho ekonomiku.</li> <li>• Zaměření stylu na optimalizaci logistiky – získávání, utrácení, udržování a přesun herních zdrojů.</li> </ul>
	1. Kumulování a ochrana zdrojů <i>Farming</i> 2. Kontrola cizích zdrojů <i>Harassing</i>
<b>7. Poznávací styl</b>	<i>Intencionalita: Poznávat a prozkoumávat herní systém nebo svět</i>
	Charakteristické znaky: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zakládá se na motivaci zkoumat, porozumět, shromažďovat a sdílet znalosti o herním systému.</li> <li>• Zábava plyne ze subjektivního prožitku objevu bez nutnosti hledět na inovativní přínos pro hráčskou komunitu.</li> <li>• Poznávání probíhá jednak na konkrétní rovině experimentování se hrou a nahlížení do všech částí jejího obsahu, ale také abstraktně za pomoci analýzy zdrojového kódu hry a učení se informacím z mimo-herních zdrojů (např. návodů, manuálů).</li> <li>• V nereflektované podobě se jedná o způsob hraní každého začátečníka, jako záměrně pěstovaný styl se však objevuje u zkušených hráčů.</li> </ul>
	1. Indukce, zkoumání poznávání <i>Experimenting</i> 2. Dedukce, teoretizování <i>Theorycrafting</i>
<b>8. Expresivní styl</b>	<i>Intencionalita: Vyjádřit sám sebe nebo fikci</i>
	Charakteristické znaky: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hraní způsobem, jenž vyjadřuje osobnost hráče nebo věrohodné předstírání fikce hry.</li> <li>• Podstatným je pozitivní prožitek autorství akce a imerze do vlastní představitosti.</li> <li>• Vysoké zastoupení stylů překračujících rámec hry – tvůrčí iniciativa hráčů vede k vytváření vlastních obsahů do hry nebo na motivy hry (<i>modding</i>, <i>cosplay</i>, psaní hráčských povídek atd.).</li> <li>• Expresivní formy se v soutěžním prostředí objevují jako specificky stanovené podmínky vítězství, jichž se hráč drží jako subjektivního estetického ideálu (např. se bude snažit o divácky atraktivní hru).</li> </ul>
	1. Kreativní sebevyjádření <i>Projektivní styl</i> 2. Hraní dle role, předlohy <i>Estetický styl</i>
<b>9. Konzumní styl</b>	<i>Intencionalita: Hrát za účelem stimulace</i>
	Charakteristické znaky: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hraní za účelem podstupování prožitku vnitřní stimulace, smyslového a afektivního zahlcení.</li> <li>• Pasivnější přístup projevující se preferencí jednodušších ovládacích prvků a menší šíře interakce s prostředím.</li> <li>• Zaměření na působivé audiovizuální zpracování, „vau momenty“ a poutavý příběh.</li> <li>• Často neuvědomovaný styl vyvolávaný silnou režii hry, která má za úkol hráče nenáročně zabavit.</li> </ul>



Kategorie stylu	Popis (intencionalita, charakteristiky, dimenze, subkategorie)																		
10. Metagamingový styl	<p><i>Intencionalita: Přechíst nebo manipulovat tahy soupeře a sám se stát nečitelným</i></p> <p>Charakteristické znaky:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uvažování a intuitivní porozumění intencionalitě herního stylu u spoluhráčů, soupeřů i sebe sama.</li> <li>• Operování na metaherní úrovni známé jako mindgame, která vyjadřuje utváření mentální reprezentace kognitivních a metakognitivních procesů probíhajících v mysli druhých hráčů</li> <li>• Rozvinuté metakognitivní schopnosti (zejména „naučená“ intuice) vztahující se k hernímu procesu. Znalost metagame a schopnost napodobovat různé styly.</li> <li>• Jako záměrně osvojený styl se objevuje u hráčů s vysokou úrovní kompetence, protože mindgame se zakládá na kombinování a rychlých přechodech mezi různými styly. Výjimku tvoří mechanika a senzorické rozlišování, které nemusí být tolik rozvinuty, jelikož je metagamingový styl kompenzuje.</li> <li>• Motivace získávat psychologickou výhodu nad soupeřem mimoherními i herními prostředky. Konečným cílem je získat převahu v mindgame – přelstít nebo se nenechat oklamat.</li> <li>• Obě subkategorie metagamingového stylu spolu značně souvisí. Navzdory své specializaci musí hráč ovládat obě.</li> </ul> <p>1. Zdroje (psychické i herní)                      <i>Harassment</i>  2. Informace (vize)                                      <i>Counter-play</i>  3. Prostor</p> <p>Harassment (direktivní manipulace soupeře) i counter-play (nedirektivní pozorování a čtení mysli) rozlišuje časté využívání dalších herních stylů a specifické zacházení se zdroji, informacemi a prostorem.</p> <table> <tr> <th>Harassment („obtěžování“)</th><th>Counter-play („protihra“)</th></tr> <tr> <td><i>Agresivní styl</i> (proaktivní, all-in a pressure/rushing)</td><td><i>Defenzivní styl</i> (reaktivní, disengage, turtling/camping)</td></tr> <tr> <td><i>Taktický styl</i></td><td><i>Strategický styl</i></td></tr> <tr> <td><i>Harassing</i> (logistický styl)</td><td><i>Farming</i> (logistický styl)</td></tr> <tr> <td><i>Experimenting</i> (poznávací styl)</td><td><i>Theorycrafting</i> (poznávací styl)</td></tr> <tr> <td><i>Asociální styl</i> (mimoherní mindgames)</td><td><i>Sociální styl</i> (vyhýbat se m. mindgames)</td></tr> <tr> <td><i>Zdroje: přivlastnit a vyčerpat</i></td><td><i>Zdroje: zamezit ztrátě a udržet</i></td></tr> <tr> <td><i>Informace: zamezit přístupu</i></td><td><i>Informace: získat přístup</i></td></tr> <tr> <td><i>Prostor: omezit</i></td><td><i>Prostor: rozšířit</i></td></tr> </table>	Harassment („obtěžování“)	Counter-play („protihra“)	<i>Agresivní styl</i> (proaktivní, all-in a pressure/rushing)	<i>Defenzivní styl</i> (reaktivní, disengage, turtling/camping)	<i>Taktický styl</i>	<i>Strategický styl</i>	<i>Harassing</i> (logistický styl)	<i>Farming</i> (logistický styl)	<i>Experimenting</i> (poznávací styl)	<i>Theorycrafting</i> (poznávací styl)	<i>Asociální styl</i> (mimoherní mindgames)	<i>Sociální styl</i> (vyhýbat se m. mindgames)	<i>Zdroje: přivlastnit a vyčerpat</i>	<i>Zdroje: zamezit ztrátě a udržet</i>	<i>Informace: zamezit přístupu</i>	<i>Informace: získat přístup</i>	<i>Prostor: omezit</i>	<i>Prostor: rozšířit</i>
Harassment („obtěžování“)	Counter-play („protihra“)																		
<i>Agresivní styl</i> (proaktivní, all-in a pressure/rushing)	<i>Defenzivní styl</i> (reaktivní, disengage, turtling/camping)																		
<i>Taktický styl</i>	<i>Strategický styl</i>																		
<i>Harassing</i> (logistický styl)	<i>Farming</i> (logistický styl)																		
<i>Experimenting</i> (poznávací styl)	<i>Theorycrafting</i> (poznávací styl)																		
<i>Asociální styl</i> (mimoherní mindgames)	<i>Sociální styl</i> (vyhýbat se m. mindgames)																		
<i>Zdroje: přivlastnit a vyčerpat</i>	<i>Zdroje: zamezit ztrátě a udržet</i>																		
<i>Informace: zamezit přístupu</i>	<i>Informace: získat přístup</i>																		
<i>Prostor: omezit</i>	<i>Prostor: rozšířit</i>																		

### 3.2 Procesuální model mindgames

Druhý výsledek práce vyjadřuje model určující šest úrovní mindgame (teorie mysli) dle aktuálního herního chování (tabulka 4). Předně je třeba určit, kdo je aktérem, iniciátorem mindgame, který má prostor a snahu rozehrávat psychologickou bitvu. Jelikož tato role vyhovuje intencionalitě agresivního stylu, označuji hypotetickou osobu jako *útočícího hráče* a jeho tahy označuji písmenem A. V počáteční situaci, samozřejmě, nemůže chybět i *bránící hráč* B, který vyčkává nebo je zatlačen do reaktivní defenzivy. Výchozí podmínky zároveň jasně odlišují metagamingový styl harassment (útočící hráč A) a counter-play (bránící hráč B). Další sloupec tabulky označený jako *úroveň* číselně vyjadřuje sekvenci tahů a protitahů neboli úroveň čtení mysli, na níž povětšinou vítězí jeden nebo druhý styl. Výjimku tvoří vrcholová VI. úroveň, kde se oba styly dostávají do patu (s mírnou převahou counter-play). Model dále ukazuje trend pravidelného střídání harassment a counter-play stylů (viz výše), které také naznačují přelévání

výhody a nevýhody, momenta, stavu zdrojů, vize a prostoru mezi hráči. Vyšší úroveň rovněž vždy vyjadřuje přesnější reprezentaci intencionálního modelu soupeře.

Tabulka 4. Úrovně mindgames: Procesuální model čtení herního stylu

ÚROVNĚ MINDGAMES			
	Útočící hráč (A)	Bránící hráč (B)	Úroveň
Harassment	A1	0	I.
	A1	B1	Counter-play
Harassment	A2	B1	II.
	A2	B2	Counter-play
Harassment	A1	B2	III.
	A1/A2	B1/B2	IV.
	0	0	Counter-play
			V.
			VI.

### I. Úroveň (A1 → 0)

Počáteční úroveň modelu pojímají přímočaré formy útoku nebo obrany. Na první úrovni útočící hráč umí realizovat silný tah (A1), který zapadá do aktuální metagame. Jedná se o herní techniku, která má vysokou odměnu a vysoký risk. Bránící hráč nezná metagame, proto neví, jak se útoku bránit (0) a netuší, že součástí intencionality hráče A je tah využívat co nejčastěji. Dochází k jednostranné nadvládě harassment stylu, protože bez schopnosti kontrovat se stává A1 tah tak bezpečným, že není třeba provádět nic jiného a klidně na něj vsadit i osud celé hry. Žádná vyšší úroveň mentální hry se nerozvíjí, proto je A1 možné používat již v otevření a přebrat kompletně kontrolu nad partií.

### II. Úroveň (A1 → B1)

Na obou stranách se objevuje znalost metagame, proto hráč B zná příslušnou proceduru potrestání tahu A1, kterou budu nazývat B1. Přesto ještě nejde o mindgame, protože oba hráči nevarují své chování, nic nepředstírají a neblafují. Hráč B často ani nemusí tušit, jaký styl hry útočící hráč používá, protože se mechanicky naučil vždy se prioritně chránit proti nejčastějšímu tahu s nejvyšší odměnou. Na druhé úrovni vítězí counter-play styl. Pokud hráč B zná odpověď na opakované pokusy hráče A, obránce může snadno realizovat protiútok. Obecně platí pravidlo, že v případě dominantní úrovně counter-play stylu je snadné přejít do protiofenzivy (prohození hráče B za A), v případě převahy harassment stylu lze dále získávat momentum nebo se stáhnout (převrácení A za B). První a druhá úroveň reprezentují herní formu typickou pro amatéry nebo naopak velmi silnou schopnostní převahu profesionála nad protihráčem.

### III. Úroveň (A2 → B1)

Třetí úroveň modelu symbolizuje vznik abstraktní mindgame, teorie mysli. Útočící hráč si uvědomuje, že tah A1 je sice nejsilnější, ale použitím se vystavuje silnému vytrestání za pomoci B1. Hráč A z minulého použití A1 může zjistit, že soupeř se umí bránit, a proto by prioritní sledování tohoto tahu bylo kontraproduktivní. Z toho plyne, že hráč A si je vědom, že hráč B očekává, že použije A1. Výsledkem je využití tahu A2, který nenese takovou odměnu, ale je méně riskantní, protože mu nelze zamezit tahem B1. Riziko se snižuje ve prospěch permanentního tlaku skrz A2, protože bránící hráč bude používat méně efektivní B1. To také zapřičiňuje, že třetí úroveň již vyžaduje určité taktické cítění pro efektivní harassment tahem A2.

#### IV. Úroveň (A2 → B2)

Čtvrtá a pátá úroveň patří ke komplexnějším úrovním mindgames, kde hráč B uvažuje o tom, že jeho intencionální model kontrovat A1 za pomoci B1 byl hráčem A přečten. Řešením situace je reaktivně přizpůsobit styl a bránit se tahem B2, který ruší A2. V tento moment hráč A nepočítá s tak dalekosáhlým předvídaním budoucí hry a ze strachu před B1 volí A2, jenž je očekáváno tahem B2. Proces třetí a čtvrté úrovně se pozvolna začíná stávat náročnější, protože se řetězí předpoklady obou hráčů, k čemuž je potřeba předchozí zkušenost a čas – třetí až pátá úroveň často startuje až ve střední hře. Čtvrtá úroveň také stupňuje psychologický tlak, protože útočník se začíná domnívat, že soupeř vidí vždy o trochu dál a nelze jej psychologicky zlomit. Jedná se však o iluzi danou složitou metakognitivní nástavbou mentálních procesů. Hráč A třeba a priori vylučuje použití nejpřímější a nejjednoduššího kroku na začátku tohoto modelu jen kvůli tomu, že standardní hra zkušených hráčů se vyhýbá velkému riziku.

#### V. Úroveň (A1 → B2)

Předposlední úroveň je posledním případem, kdy se hráč A nebo B převážně upínají ke zvyklosti reagovat jedním způsobem. Intencionalita na tomto stupni směřuje ke snaze chtít provádět A1 vždy, pokud to není příliš zjevné. Jelikož v předchozí hře bylo zjištěno, že hráč B dokáže číst A1 i A2 (s preferencí B2 reakce), součástí plánu se stává jej zmást předstíráním A2, ale přechodem do A1. Tento trik sice může v několika případech zabrat, ale mindgame se s největší pravděpodobností posune i na šestou úroveň, protože hráč B má v repertoáru vše potřebné (B1 i B2), přestože se jej povede nyní zmást. Pátá úroveň je zároveň tou poslední, kde jasně dominuje harassment styl.

#### VI. Úroveň (A1/A2 → B1/B2 nebo 0 → 0)

Vrchol procesuálního modelu by se dal nazvat jako úroveň *pravé mindgame*. Skládá se ze dvou variant. První podoba A1/A2 → B1/B2 reprezentuje úroveň, kdy se hráč A i B dopracovali k flexibilně volitelnému repertoáru tahů A1 a A2 nebo B1 a B2. Zvolí bránící hráč B1, protože se domnívá, že hráč A si myslí, že bude bránit za pomoci B2? Nebo je tento předpoklad hráčem A jen předstírán? Výsledek v opravdové mindgame se nakonec musí řídit odhadem budoucího tahu na základě intencionality. Ta je definována hlavně současným stavem hry v kontextu zdrojů, dostupných informací a prostoru. Dále konečné rozhodnutí ovlivňují podmínky vítězství stanovené v minulosti a reprezentace budoucího stavu hry, pokud daný tah hráč zvolí.

Druhou podobou pravé mindgame je občasné kognitivní přetížení obou hráčů (0 → 0). Ruminace o předpokládaném jednání mohou obě strany tak paralyzovat, že v kritický moment neudělají nic, což je i tak mírnou výhodou pro counter-play styl. Dvojitě chybějící konativní složka poukazuje k velmi zajímavému fenoménu a náročnosti psychologických bitev stavějících na základní hře. Ke vzniku situace může přispívat i to, že předcházející model silně zjednodušuje strategickou obsáhlou videoher na výběr mezi dvěma variantami jednání. V praxi je rozhodování mnohem složitější, protože potenciál chování soupeře je mnohem různorodější.

### Závěr

Na začátku disertační práce *Herní styl jako intencionální model* stanovuji otázky, jaké modely herního stylu si hráči videoher vytvářejí o druhých hráčích a jaké průběhové podoby mindgames znalost modelů intencionality vytváří. Cíl tohoto výzkumu je možné s určitými výhradami chápat jako splněný. Jelikož se studie zabývá tématy, pro něž v kontextu výzkumu digitálního hraní existuje malá nebo dokonce žádná opora, jedná se spíše o práci explorativní

hodnoty. Tato disertační práce, alespoň dle mého vědomí, patří k prvotním textům v oboru herních studií, který se zaměřuje na prediktivní schopnosti hráčů videoher, a k jedné z mála publikací úzce se specializující na herní styl.

Hlavní příspěvek práce spočívá v představení komplexnosti procesu hraní videoher. Stovky herních forem, z nichž jsou v této studii vybrány ty nejvýznamnější skupiny, poukazuje k rozvíjejícím se možnostem akce. Videohry jako forma navazující na tradiční hry překračuje své předchůdce ve schopnosti umožňovat plejádu odlišných herních stylů. Problém současné linie výzkumu tkvěl v nedostatečném popsání některých stylů a malé provázanosti mezi hráčskou perspektivou stylu a odbornými klasifikacemi. Kategorizace obsažená v této studii markantně využívá hráčského pojmosloví a snaží se identifikovat jeho vztah k abstraktnější intencionální rovině. Model deseti herních stylů by rovněž měl disponovat relativně vysokou interpretativní užitečností v zařazování nových herních forem, proto je možné i žádoucí jej v budoucnu rozšířit. Slabiny kategorizace zahrnují menší popisnost u málo zastoupených herních forem, občasné splývání typu a stylu a užší zaměření na herní projevy stylu. Na stranu druhou, tematizace intencionality za jednáním od sebe umožňuje rozlišovat styly s podobnými projevy chování. Kategorizace by mohla najít praktické užití ve výzkumech motivace hráčů videoher, méně pak v herním vývoji, jelikož je pro tyto účely příliš abstraktní a méně popisuje interakci různých herních forem mezi sebou.

Pojetí stylu jako intencionálního modelu se dostává plného rozvedení ve formulaci metagamingových stylů a úrovní mindgames. Přínos pro dosavadní poznání zde spočívá zejména v představení metakognitivních operací profesionálních hráčů videoher. Mindgames se nepochybně vyskytují i u řady dalších her (např. pokeru), ale specifická struktura a dynamika videoher utváří komplexní prostor podporující utváření rekurzivní teorie mysli. Koexistence intencionálních systémů hráčů a navržené intencionality umělé inteligence, tlak rychlého vyhodnocení situace, časté měnění pořadí tahů, široké možnosti akce a propracované mechaniky zacházení s informacemi (víze), prostorovou navigací a kontrolou zdrojů, to vše má vliv na bohatost mindgames v prostředí videoher. Proces čtení herního stylu je určen dle fází hry (předehra, otevření, střední hra, koncovka a mezihra) a úrovně, na níž oba hráči nebo týmy operují. Silné stránky procesuálního modelu mindgames plynou z propojení tématu se dvěma styly intencionality, které ovlivňují čtení mysli. Harassment a counter-play styly, které jsou definované na základě užívání a předstírání jiných herních forem, určují strategii jednání v mindgame a zároveň i implikují vyšší roviny zacházení se stylem jako s metareprezentací celkového intencionálního modelu. Úroveň mindgames zasazují fungování těchto dvou stylů do průběhové sekvence, na jejímž podkladě se utváří model mysli protihráče. V procesu psychologických výměn mezi hráči dále hraje důležitou roli naučená intuice umožňující rychlé vybavení výsledného stavu hry, pokud se hráč rozhodne pro určitý tah. Motiv předeštití obecný model teorie mysli se povedlo velice schematickým způsobem, který i tak dosahuje určitého kontextuálního zakotvení díky propojení s metagamingovými styly. Ilustrace a inspirace čerpaná z prostředí progamingové videohry *League of Legends* v tomto ohledu nabízí empirický příklad různých podob psychologických her. Potenciální váha procesuálního modelu pro dosavadní výzkumné snahy spočívá v předvedení možnosti pozorovat utváření teorie mysli mimo laboratorní prostředí. Některé herní situace vyloženě vybízí k porovnání reflexe situace ze strany obou hráčů, a tudíž i budoucím výzkumným snahám.

Výsledky studie by díky obecné povaze navržených intencionálních modelů a průběhu jejich predikování, mohly ovlivnit i jiné než herní kontexty, např. podmínky konkurenčního boje, konfliktních situací. Herní styly uvedené v této práci ze své povahy reprezentují různé formy zaměřenosti jednání – k pasivitě a aktivitě, vítězství, poznání, expresi, zisku, prožitku, společnosti nebo proti ní atd. Podobně i jednání druhých mimo hru je možné vymezit

z perspektivy výchozích podmínek, aktuálního stavu zdrojů, informací, možností a předpokládaného výsledku. Herní prostředí se však zásadně liší od situací reálného života, proto nadměrná generalizace není smysluplná. Přesto by se koncept stylu v teoretických souvislostech hry a intencionality mohl stát zdrojem inspirace pro přístupy s mnohaletou tradicí studia teorie mysli, metakognice či teorií jednání a rozhodování.

Kontext kompetitivního hraní videoher, podle mého mínění, upozorňuje na zajímavou oblast činnosti převážně dospělých hráčů, kde se zřetelně objevují mentální fenomény, o něž se řada psychologických a filosofických směrů dlouhodobě zajímá. Objevuje se zde možnost tyto situace pozorovat v přirozeném prostředí zkoumaných osob za hrou omezených podmínek. Poznatky týkající se zachycení spektra herních stylů a jejich intencionálních modelů přináší doplnění hráčských typologií o charakteristické způsoby herní akce, přání, přesvědčení a záměrů, mezi nimiž mohou různí hráči volit, napodobovat je a snažit se o jejich odhalení u svých soupeřů. Pojem herní styl se, alespoň v této práci, ukázal jako užitečný pojem pro předvedení různých oblastí činnosti hráčů a vysvětlení fenoménu mindgame. Hlavní i vedlejší témata práce by zasluhovala detailnější průzkum, jelikož mají potenciál přinést četné inspirace pro psychologické bádání i pro výzkum digitálního hraní.

## Reference

- Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD Research* 1(1). Online. Dostupné z: <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>.
- Bateman, C., & Boon, R. (2006). *21st Century Game Design*. Boston: Charles River.
- Dennett, D. (2004). *Druhy mysli: K pochopení vědomí*. Praha: Academia.
- Chrz, V. (2013). Podoby a formy exprese. V J. Slavík, V. Chrz, S. Štech, & J. C. Slavík (Eds), *Tvorba jako poznávání* (s. 249-317). Praha: Karolinum.
- Kozhevnikov, M. (2007). Cognitive Styles in the Context of Modern Psychology: Toward an Integrated Framework of Cognitive Style. *Psychological Bulletin* 133(3), 464-481.
- Premack, D., & Woodruff, G. (1978). Does the Chimpanzee have a Theory of Mind. *Behavioral and Brain Sciences*, 1(4), 515-526.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Searle, J. R. (1994). *Mysl, mozek a věda*. Praha: Mladá fronta.
- Sells, B. (2007). *The Essentials of Style: A Handbook for Seeing and Being Seen*. New Orleans, LA: Spring Journal Books.
- Shapiro, D. (1965). *Neurotic styles*. New York: Basic Books.
- Sutton-Smith, B. (2001). *The Ambiguity of Play*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- von Neumann, J., & Morgenstern, O. (1944). *Theory of Games and Economic Behavior*. Princeton: Princeton University Press.